NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

NINTENDO CUSTOMER SERVICE SUPPORT.NINTENDO.COM

or call 1-800-255-3700
MON.-SUN., 6:00 a.m. to 7:00 p.m., Pacific Time
(Times subject to change)

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO SUPPORT.NINTENDO.COM

ou composez le 1 800 255-3700
LUN.-DIM., entre 6 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique
(Heures sujettes à changement)

Nintendo®

Nintendo of America Inc.
P.O. Box 957, Redmond,
WA 98073-0957 U.S.A.
www.nintendo.com



PRINTED IN USA
IMPRIMÉ AUX É.-U.

NINTENDO DS™

Golden Sun
DARK DAWN

INSTRUCTION BOOKLET
MANUEL D'INSTRUCTIONS

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	**Eye or muscle twitching**	**Loss of awareness**
Altered vision	**Involuntary movements**	**Disorientation**

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
  1. Sit or stand as far from the screen as possible.
  2. Play video games on the smallest available television screen.
  3. Do not play if you are tired or need sleep.
  4. Play in a well-lit room.
  5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.

If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

Important Legal Information

REV–E

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Official Nintendo Seal™

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.

NEED HELP PLAYING A GAME?

Recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill.

If the information you need is not on the Power Line, you may want to try using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."





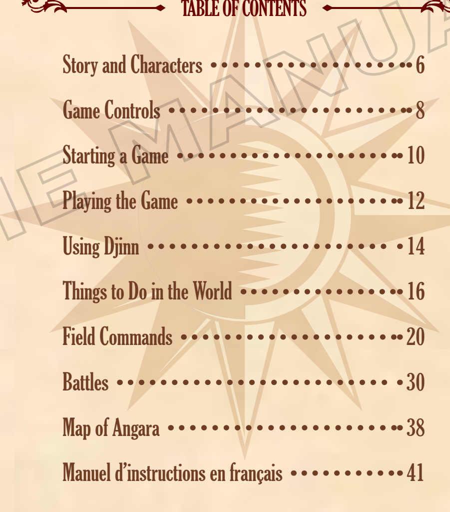


TABLE OF CONTENTS

STORY AND CHARACTERS

Alchemy—the force composed of the four elements, Earth, Water, Fire, and Wind—are the building blocks of reality. Long ago, this ancient force was sealed away, as the power it offered was so great it posed a threat to the entire world of Weyard.

That power, however, was the source of the world's vitality. When Alchemy was contained, the world began to slowly decay.

Due to the valiant efforts of a small group of heroes, a "Golden Sun" dawned on the world and Alchemy was restored, preventing ultimate destruction. However, Weyard was ill-prepared for the return of these mighty powers, and cataclysmic changes rocked the very continents.

Thirty years have passed since the world was both reborn and scarred forever. Amidst the chaos, three young heroes are about to set off on their own grand quest...

MATTHEW

The hero of the story, Matthew is the son of Isaac, leader of the legendary Warriors of Vale who saved the world a generation ago. After an unfortunate incident, he sets off on an adventure with Tyrell and Karis.

TYRELL

The son of Garet, Isaac's oldest friend, takes after his heroic father in many ways. Tyrell has great courage and curiosity...and perhaps too much of both.

KARIS

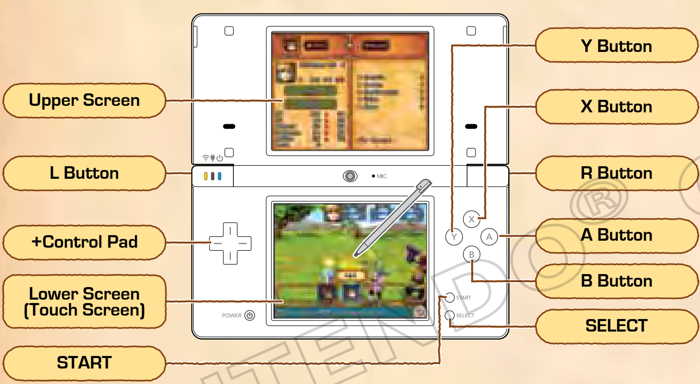
The daughter of Ivan, another of the Warriors of Vale, is the most levelheaded of the trio. Mature for her age and quick-witted, Karis is relied upon by Matthew and Tyrell for a great deal.

WHO ARE THE WARRIORS OF VALE?

Thirty years ago, in order to save their crumbling world, the Warriors of Vale raised the Golden Sun and restored the force of Alchemy to the world. For these actions, they are alternately hailed as heroes and condemned for bringing widespread destruction.

GAME CONTROLS

You can use either the buttons on your Nintendo DS™ system or the stylus to control your actions. This manual will focus mainly on how to play using the stylus.



In this manual, [ ] indicates the upper screen and [ ] indicates the lower screen.

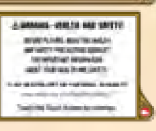
	Stylus Controls (Button Controls)
Menu Selection	Tap Icon (+)
Movement	Tap and hold in the direction you want to travel.
Confirm	Tap to select an icon (A)
Talk/Investigate	Tap a person or object while standing nearby (A) **Note:** If you tap and hold (hold (B)) you will cancel successive options.
Cancel	Tap (B)
Display Field Commands ▶P.20	Tap (X)
Open/Close Map	Tap (Y)
Use Psynergy Shortcut ▶P.20	Tap L / R (L / R)

Notes: Simultaneously press the L Button, R Button, START, and SELECT to reset the game and return to the title screen. You can also put your Nintendo DS system into Sleep Mode by closing it, which will reduce power usage from the battery. Opening the Nintendo DS system again will end Sleep Mode.



STARTING A GAME

Check that the power on the Nintendo DS system is off, then insert the Golden Sun: Dark Dawn Game Card securely into the Game Card slot until you hear it click.





1 Turn the power on to display the screen on the right. Once you read the contents, tap the Touch Screen.

2 Tap Golden Sun: Dark Dawn on the DS Menu Screen to display the title screen.

- The screenshot to the right shows the menu screen for the Nintendo DS/DS Lite.
- If your system is set to Auto Mode, you will not have to perform this step. Check your Nintendo DS system instruction booklet for details.

3 When the title screen displays, tap the Touch Screen.

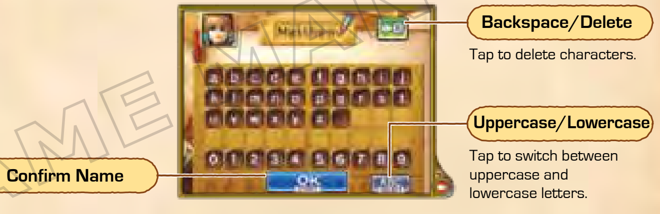
SAVING YOUR GAME

Tap the Field Command Travel Log button ▶ P.29 to save your progress in a data file. You can create up to three save files.



STARTING A NEW GAME

If this is your first game of Golden Sun: Dark Dawn, after the title screen you will advance to a name-entry screen. Type a name by tapping the letters. After entering the name you want, tap **OK** and then **Yes** to confirm...and the adventure will begin.



TITLE MENU SCREEN

If you have save data, a menu with the options below will be displayed. If you are playing from the beginning, choose No Save Data.

Start	Resume the game using the currently selected save data.
Copy	Copy a save file into an empty slot. Choose which file you want to copy, then its new location.
Delete	Delete a save file. Once a file has been deleted, it cannot be restored.



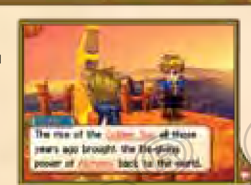
PLAYING THE GAME

You will play as Matthew and travel from the land of Vale to various places around the world. Along the way you will join up with new friends, solve puzzles, and battle foes in pursuit of your quest.



LEAVE ON AN ADVENTURE

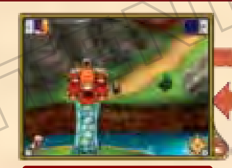
From early in the game, Matthew, Tyrell, and Karis must set out on a perilous journey. Move around the maps you see on your screen and explore the many cities, caves, and dungeons of the world.





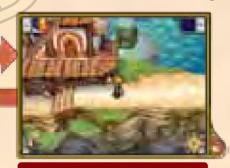
WORLD MAP AND LOCAL MAP

You can move Matthew and his party around the local and world maps. If you move Matthew into a city or dungeon, you will immediately switch to a local map of that area. You can get information and explore on the local map.





World Map



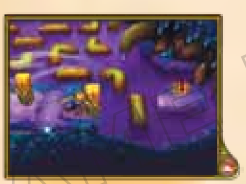
Local Map



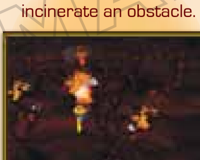


SOLVE PUZZLES ALONG THE WAY

As you travel, you will pass through tricky areas that act as puzzles you must solve to continue on. You may have to push rocks, use your mystical "Psynergy" powers ▶P.20, or otherwise interact with your environment to succeed.



Push a rock to create a stepping stone.



Throw a fireball to incinerate an obstacle.



Grow a vine to use as a ladder.

There are many more kinds of puzzles you will encounter!



BATTLING ENEMIES

When you are traveling in the world map or in a dungeon, you will occasionally be attacked by enemies. Fight them off using weapons, Psynergy, and Djinn ▶P.14.







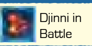


USING DJINN

Djinn (singular "Djinni") are the living manifestation of the elements that make up all things. You will find them throughout the world and convince them to join your party.

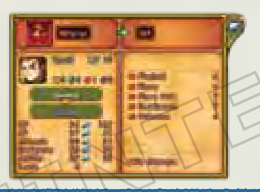
Status: Set


Djinni in the Field


Djinni in Battle

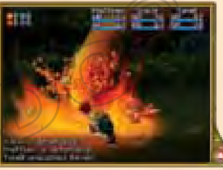
The Djinni is assigned to or "set" to a character's body. Setting a Djinni to a character has the following effects ▶P.23 :

- Attributes may increase/decrease
- Character class may change
- Character may gain or lose Psynergy



In Battle / In Field — Unleashing Djinn

When you unleash Djinn that were set to a character, they can do things like attack enemies or improve your defenses. Once unleashed, Djinn enter "standby" mode.



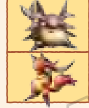
In Battle / In Field — Set Djinni

Character's Attributes Change

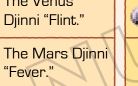
After a few turns, the Djinni will automatically revert back to set status.

TYPES OF DJINN

Djinn are divided into four types: Venus (earth), Mercury (water), Mars, (fire), and Jupiter (wind). Many different Djinn exist in the world beyond the four introduced here.

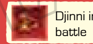


The Venus Djinni "Flint."	The Mercury Djinni "Chill."
The Mars Djinni "Fever."	The Jupiter Djinni "Gust."



Status: Standby


Djinni in the field


Djinni in battle

The Djinni is waiting to summon a powerful spirit.

- Attributes may increase/decrease
- Character class may change
- Character may gain or lose Psynergy

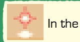
Battle — Summon

You can use Djinn on standby to call on spirits of enormous power ▶P.33 to make devastating attacks on your behalf. The Djinn you use will then go into recovery status.

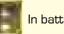


You can make changes to your Djinn setup and status by tapping the Djinn button when playing on the map ▶P.21 or in battle ▶P.32 .

Status: Recovery




In the field


In battle

After a "Summon" is performed, the Djinn will be in recovery and won't be able to do anything for a few turns ▶P.33 .

THINGS TO DO IN THE WORLD

In towns, villages, and dungeons you'll be able to talk with people, investigate strange places, and more. Also, different locations will provide services that will help you on your adventure.

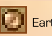


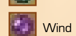
ON-SCREEN INFORMATION

Below you can see the various types of information available to you on the local map. The world map ▶P.12 is the same.

Number of Djinn on Standby ▶P.15

Djinn are divided up according to their elements:

 Earth  Water

 Fire  Wind





Current HP & PP ▶P.26

The Hit Point and Psynergy Point totals of the party members who currently start each battle.

Shortcut Buttons ▶P.20

Tapping these buttons will cast the Psynergy you have linked to them.

Map

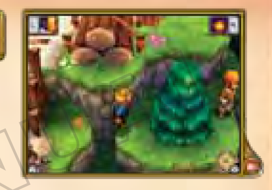
Tap this button to display a map on the upper screen. Tap it again to close the map.

Field Commands

Displays the field-command menu.



MOVING AND JUMPING



Touch the place or direction you want to face and then move there. If you approach obstacles such as narrow streams or gaps in rocks, tap and hold in the direction you want to go, to jump over them.

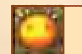
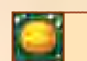
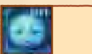
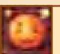
TALK / INVESTIGATE



You can talk to people and look for helpful items inside objects like dressers, pots, and treasure chests. By tapping and holding trees, you can climb them.

During some special conversations like the one pictured to the right, you'll have an option on how to respond. Each choice responds with a different emotion. Depending on your mood, the people you are talking with will respond differently.

◈ Emotion Icons

	Pleased		Excited		Sad		Angry

ENCYCLOPEDIA OF WEYARD

During your conversations, you will come across many underlined terms you may not know. By tapping these terms, the Encyclopedia of Weyard will open and you will be able to read more about them.





SHOPS AND SERVICES



In some cities and villages, there will be places such as weapons shops and inns where you can talk to the owners and make use of the services they offer.



BUYING/SELLING ITEMS

Weapons, armor, and equipment can be bought and sold. Also, depending on the situation, the following actions may be available:

Artifacts	Here you can purchase valuable items. If you have obtained rare items you subsequently sold or threw away, you may also be able to buy them again here.
Repair	Equipment that is damaged  can be made good as new here.



SLEEPING AT AN INN

By staying at an inn, the entire party's HP and PP will be fully restored.

CURING STATUS CONDITIONS

By visiting a healer at a temple, you can restore to health a party member who has been "downed" in battle ▶P.34 , been poisoned or haunted ▶P.35 , or is suffering from a cursed item ▶P.25 .



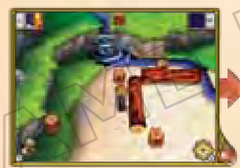
USING THE BLACKSMITH

Late in the game, you will meet a skilled blacksmith. By handing over special items (marked "forgeable" in their descriptions) to this smith, you might receive some one-of-a-kind special items.

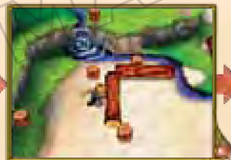


SOLVING PUZZLES

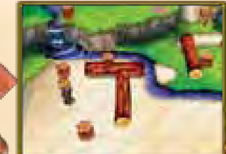
In dungeons and other places, you may at first think you've come to a dead end. However, closer inspection will often reveal that by manipulating your environment, by either using Psynergy or good old elbow grease, you will be able to open a path forward. Here we will show you how to solve parts of two puzzles that appear in the game.



By tapping and holding on the log that is blocking the party's path...



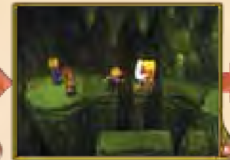
Matthew will turn to the log and begin to push, causing the log to roll.



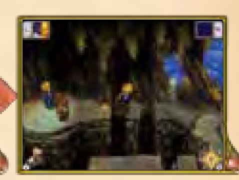
Depending on the location, the direction you roll the log may be important.



The pillar here is in the way, so the party cannot jump across. At times like this...



Use the Psynergy "Move" to slide the pillar off the ledge.



Once the pillar has fallen, the party is free to continue on.








FIELD COMMANDS

On the field screen, tapping [icon] will display the Field Command menu. There are options for using Psynergy, changing your Djinn's status, equipping your characters, and more.

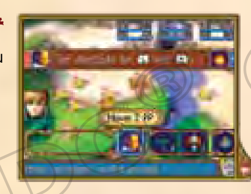


PSYNERGY

Use PP (Psynergy Points) to cast a Psynergy.

CREATING SHORTCUTS

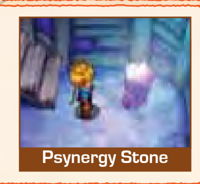
Once you've navigated to the Psynergy you want to use, you can create a shortcut to that Psynergy by tapping on the shortcut button of your choice. You'll then be able to use that Psynergy simply by tapping on that shortcut button.



RESTORING PP

You can restore your Psynergy Points by any of the following four methods:

- Staying overnight at an inn
- Touching a Psynergy Stone in a dungeon
- Using some items
- Simply walking around in dungeons or the World Map (though recovery will be slow)


Psynergy Stone





DJINN

Here you can switch the status of your Djinn and trade them between your characters ▶P.22.

Note: When a Djinni joins your party, it will automatically be assigned to a character in your party based on how many Djinn each character has. This screen allows you to trade and move Djinn to customize your characters.



Djinn Assigned to Character

Each type of status has its own color:

- White: Set
- Red: Standby
- Yellow: Recovery

Djinn

Djinn on standby will have a red sheen like [icon], and Djinn in recovery will look like [icon].

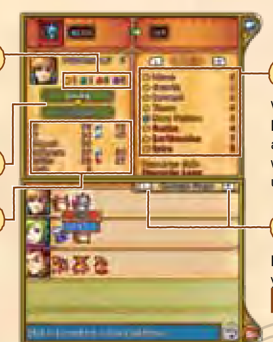
Effects of Unleashing Djinni

This gives a brief explanation of the Djinni's effects when unleashed in battle.



SWITCHING BETWEEN STATES

Tapping on a Djinni will display a screen like the one below. Tapping on the Djinni again will allow you to switch its status between set and standby.



Number of Set Djinn

The number of Djinn set to the character is displayed for each element.

Class Change

Status ▶ P.26

The Djinni's current status is on the left, and if you change its status, the new one will be displayed to the right.

Available Psynergies

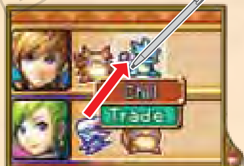
When you change the status of a Djinni, new Psynergies that become available will be displayed in yellow, while Psynergies that become unavailable will be displayed in red.

Switch Psynergies

If you have many Psynergies to use, you can switch pages by tapping [L] and [R].

TRADING DJINN

Each character can trade Djinn with other characters or simply give them away. To give a Djinni to another character, tap on the Djinni, then slide it to the [icon]. The changes to character class, status, etc., will be displayed. Tap YES to confirm the trade.



Note: Djinn must be divided up as evenly as possible among characters. You won't be able to give all your Djinn to a single, powerful character.





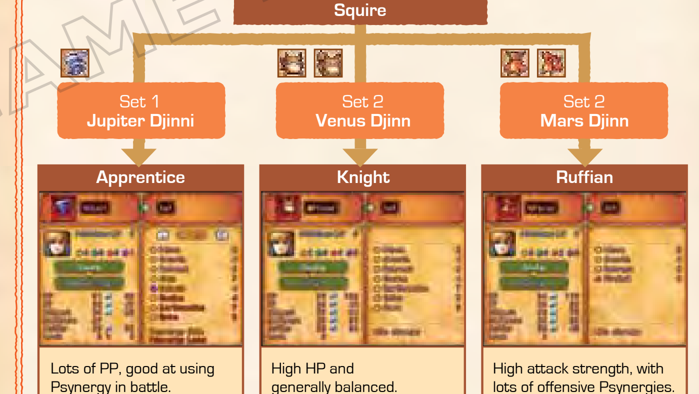
CHARACTER CLASSES

Each character has a class (e.g. "Squire") and this class will grant different abilities that will affect how that character battles. Classes will change depending on the number of Djinn set to the character and their elements.

An Example of Changing Class (for Matthew)

Matthew's initial class is Squire. By setting Djinn to him, his class will change from Squire into something else. Try using different combinations of Djinn to see what happens.

Note: Character classes will still change if you set more than one Djinni of the same element to a character.







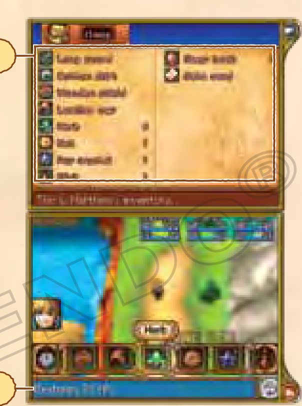

ITEMS

Items can be used and/or equipped. First choose the character holding the item in question, then the item itself. You can also give the chosen item to another character or throw the item away.

Note: If you throw any special items away, they will be available for repurchase at shops in cities and villages under Artifacts ▶ P.18.

Item Inventory

Each character can hold a maximum of 16 types of items. For items such as herbs and potions, which are consumed after use, the item slot can hold up to 30 individual doses.



Item Description

Displays the effects of the currently selected item.



EQUIPPING ITEMS

Weapons and armor you select can be equipped, and when you have selected an item that is already equipped, you can unequip the item. Some weapons and armor are cursed, however, and if you equip them they may hinder you in battle. Talk to a healer in a village or city to remove the curse and unequip the item.

Note: Equipping some items will allow you to use special Psynergies.

Status ▶ P.26

Display any changes in attributes caused by equipping/unequipping.

Switch Equipped Item Info.

Tap this to switch between information screens.

Equipped Item Information

Check the character's proficiency level, attack strength, etc., for all equipped items.

By increasing your Weapon Skill and changing classes ▶ P.23, you may receive a bonus to attack power.

WEAPON SKILL

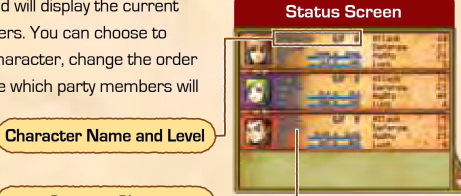
This is a gauge of how skilled a character has become with the equipped item. By hitting enemies and delivering killing strokes with a weapon, the gauge will fill up. As it does, the character will learn special attack techniques for that weapon. If the gauge becomes full, the chance of the character launching special attacks is increased.






STATUS

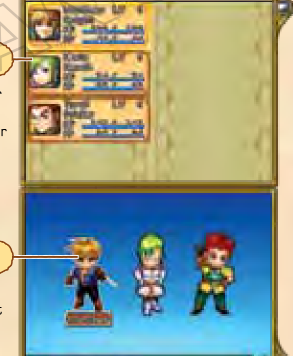
Choosing the Status command will display the current conditions of the party members. You can choose to display information on each character, change the order of your characters, and decide which party members will begin battles.



HP	Hit Points. These represent how much damage the character can take. As he or she is hit, the character loses Hit Points. When the number reaches 0, the character is knocked unconscious. The two numbers represent current and maximum Hit Points.
PP	Psynergy Points. These decrease as the character uses Psynergy. The two numbers represent current and maximum Psynergy Points.
Attack	Attack strength. The higher this statistic, the more damage the character does when he or she makes a successful hit.
Defense	Defense strength. The higher this statistic, the less damage the character will take when hit by an enemy.
Speed	Speed affects the order that characters' turns happen in battle.
Luck	The higher this value, the easier it is for the character to evade attacks and the harder it is for the character to become cursed, poisoned, etc. ▶P.35
Exp.	Experience Points. A total of the Experience Points the character has gained in battle. Note: By tapping Exp. on the details screen ▶P.28 , you can check to see how many more points are necessary for the character to advance to the next level.

CHANGING CHARACTER POSITIONS

If you choose the field command Status, a screen like the one below will appear. By sliding one character to another's position, you can switch their places. You can also select a character by tapping, then tap again to see a detailed status report ▶P.28 .



Characters Joining Battles

When more characters join your party, the four on the left side of this screen will be the ones who go into battle. If you have four characters or fewer, all party members will join the fight.

Characters

Changing character places can change the party's battle lineup. The characters in the front line will begin in battle.

CHARACTER LEVELS

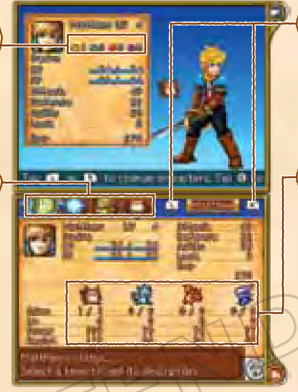
Each character gains Experience Points for defeating enemies. When these points accumulate to certain thresholds, the character gains a level, meaning that HP, PP, and other attributes increase.



DETAILED STATUS REPORT

Here you can check your characters' abilities and the abilities of their Djinn.

Note: You can tap on the different items, such as Attack and Defense, to learn more about them.



Djinn Set to the Character

Displays the number of Djinn set to the character and their types.

Switching the Display

Tapping on the buttons allows you to check the following:

- Status
- Available Psynergy
- Items Carried
- Djinn Set to Character

Switching Characters

Tapping these buttons cycles through your characters.

Information on Elements

From left to right is information on the elements of Earth, Water, Fire, and Wind. You can see the number of Djinn the character has, and the level, power (attack strength), and resistance (ability to withstand damage) for each element.

ENCYCLOPEDIA OF WEYARD

You can use the Encyclopedia to look up terms you've seen in conversations on your adventure.





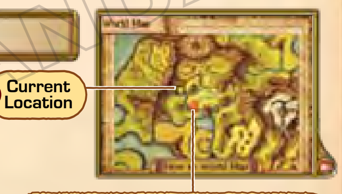
DJINN GUIDE

Here you can read up on the characteristics of the Djinn that have joined your party.



ATLAS

Open the book to see where you're located now and where the cities, dungeons, and other places you have visited or heard about are located. Tap on the name of the place you want to locate. If you tap it again, you can see a detailed map of the location in question.



Current Location

Locations of towns, dungeons, etc.



SETTINGS

Use this menu to change the game settings, such as message speed. If you turn on the setting Quick Select, you can execute battle and field commands with only one tap.

TRAVEL LOG

Save your current progress. Please select the file location you want. If a file already exists there, it will be overwritten.

BATTLES

Battles in the game are turn based. Each turn, you will get a chance to decide on each character's actions. Once both the characters and the enemies have completed their actions, the next turn will begin.



BEGINNING A BATTLE

At the beginning of a battle and each subsequent turn, a screen like the one below will be shown. First choose whether you will fight or flee. You can also check your party's status and change the characters you will use in the battle.

Elemental Power

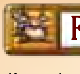
This is the character's strength for each element. The higher the value, the greater the character's attack strength with that element.

Commands at the Start of Battle

Fight	Fight the enemies.
Switch	If you have five or more characters in your party, you can use this command to determine which of them will fight in the battle.
Status	Check the status of your characters.
Flee	Try to escape from battle. If you fail, your enemies will get a free attack and the next turn will start.

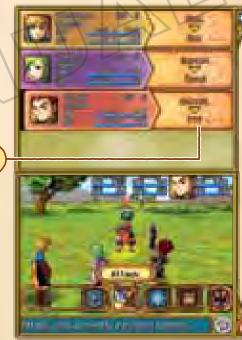






FIGHTING ENEMIES

If you choose the command Fight, you'll then be able to assign each character a battle command. After assigning each a command, the characters and enemies will each perform their action. When each character and enemy has performed an action, the next turn will begin.





ATTACK

Use your weapon to attack. You will be able to choose the target of the attack.

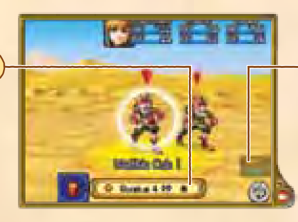






PSYNERGY

Use Psynergy to attack enemies, restore characters' HP, or perform other tasks. First choose the Psynergy you want to use, then a valid target.



Psynergy Details

Starting from the left, you can see details such as the element, name, PP cost, and number of targets (indicates a single target, while and indicate multiple targets) of the Psynergy.

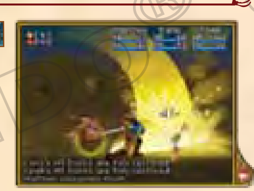
Elemental Power

This is the character's strength for each element. The higher the value, the greater the character's attack strength with that element.



DJINN

You can release Djinn that are set to characters (such as) and use their powers. You can also set Djinn on standby (such as) to change available Psynergies and character classes. For more on Djinn status, see ▶ P.21-23 .



Unleash Djinni	If you select a Djinni currently set to a character, the Djinni will be unleashed. Depending on the Djinni's powers, different effects will occur. Once released, the Djinni goes on standby.
Set Djinni	If you select a Djinni currently on standby, the Djinni will be set to a character.





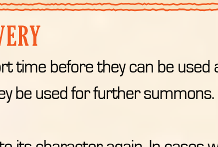
SUMMON

Djinn on standby (displayed as) can be used to summon powerful spirits to perform devastating attacks. You can choose which of these spirits you want to summon. If there are multiple Djinn of the same element that can be used, the Djinn used will be determined randomly.

Note: The Summons available depend on the number and elements of the Djinn on standby.

List of Available Summons

You will need the number of Djinn of each element shown on standby to complete the Summon. Those Summons that cannot currently be used are shown in red.



Djinn Currently on Standby

Any character in your party can perform a Summon, even if that character didn't contribute all (or any) of the Djinn currently on standby.

DJINN IN RECOVERY

Djinn used to perform a Summon must recover for a short time before they can be used again. Djinn in this state cannot be set to characters, nor can they be used for further summons. Recovery lasts for one or more turns.

Once the Djinni has recovered, it will automatically be set to its character again. In cases where there are multiple Djinn recovering, they will be automatically set to their characters one at a time.

Note: If at the end of a battle there are still recovering Djinn, they will be set to their characters again after you've walked around the map a little.

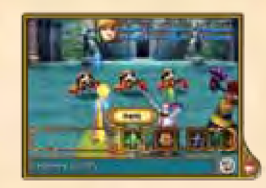






ITEM

Use an item in your possession. Choose the item you want to use, then the target.



Note: There may be items that you have to equip to use, but some items can only be equipped by certain characters.



DEFEND

The character will defend him or herself, reducing damage taken from enemies.



GETTING KNOCKED OUT AND BEING DEFEATED

If a character's Hit Points are reduced to 0, that character will be knocked out and unable to act further in the combat. If all characters' HP are reduced to 0, the party will be wiped out and you will begin again from the last town you visited. You can restore a character who has been knocked out through the following methods:

- Talk to a healer in a town or village
- Use the powers of some Djinn
- Use Psynergy such as Revive or an item such as the Water of Life





ENDING BATTLES

If all enemies are defeated or run away, the battle ends. Once this happens, the party will gain any Experience Points they earned and pick up all coins and items the enemy dropped.



STATUS EFFECTS

Getting hit by an enemy attack may inflict a status effect on a character. These status effects may put the character at a disadvantage in battle. There are several ways to remove status effects. Some will disappear by themselves with time, while others may require Psynergy, items, or a visit to a healer to cure.

Poison / Venom	When characters are poisoned, they lose HP in each round of combat when in battle or as they move around the map when in the field. Using an Antidote item or the Psynergy "Cure Poison" will remove these conditions. You can also go to a healer ▶P.18 in a village or city temple.
Sleep	This condition causes characters to sleep, which makes them unable to act. After a number of turns or if the battle ends, sleeping characters will wake up on their own. You can also use the item Elixir or the Psynergy "Restore" to wake a character.
Haunted	This status indicates that the character is being haunted by evil spirits. This means that occasionally after a turn in battle the character will suffer damage. The spirits can be exorcised in a town or village temple.



STAFF CREDITS

GAME DESIGN
Hiroyuki Takahashi
Shugo Takahashi

SCENARIO
Hiroyuki Takahashi

DIRECTION
Shugo Takahashi

GAME PLANNING
SYSTEM PLANNING
Yusuke Sugimoto

MAP PLANNING
Shuji Shimizu
Kentaro Sakou
Norisumi Osawa
Mitsuru Someya
Taichi Kouno

UI PLANNING
Norisumi Osawa
Ayumu Shindo

PROGRAMMING
PROGRAMMING DIRECTORS
Yasuhiro Taguchi
Haruki Kodera

FIELD PROGRAMMING
Yasuhiro Taguchi
Haruki Ooe
Keisuke Sudo
Takumi Yamada
Masayuki Matsumiya
Masatoshi Muto
Masato Kawamura
Akira Koike

BATTLE PROGRAMMING
Haruki Kodera
Tessei Araki
Yoshinori Nishitani

EVENT PROGRAMMING
Masato Kawamura

MENU & MESSAGE PROGRAMMING
Yutaka Yamamoto
Kazuyoshi Onodera

LOCALIZATION PROGRAMMING
Kenji Numaya

DESIGN
DESIGN DIRECTOR
Fumihide Aoki

CHARACTER DESIGN
Shin Yamanouchi

MONSTER DESIGN
Hiroshi Kajiyama

ART DESIGN
Mariko Sato

DJINNI DESIGN
Hiroshi Kajiyama
Kanako Horiguchi

BATTLE CHARACTERS
Teppei Kamata
Hiroto Nakashima
Mai Sogo
Yumi Iwata
Shinichiro Sugimoto

BATTLE EFFECTS
Tetsuya Fukuo
Junko Nakada

BATTLE BACKGROUNDS
Asuka Aoki

MAP DESIGN
Satoshi Tamai
Kouji Kobayashi
Shogo Chine
Mari Nakayama
Naomi Osada

MAP CHARACTERS
Minami Iwaki
Mifuyu Kamihashira

UI DESIGN
Momoko Katano

TECHNICAL SUPPORT
Akiko Sato

SOUND
SOUND DIRECTOR
Masaaki Uno

MUSIC
Motoi Sakuraba

SOUND EFFECTS
Hiroyuki Hamada

SOUND PROGRAMMING
Yoshinori Nishitani

ILLUSTRATION
Masanori Sato

ARTWORK
Norio Asakura
Kae Konishi
Yasuo Inoue

NOA LOCALIZATION MANAGEMENT
Rich Amtower
Nate Bihldorff
Reiko Ninomiya
Tim O'Leary
Leslie Swan

NOA LOCALIZATION
Gema Almoguera
Dave Casipit
Julian Chunovic
Steven Grimm
Robert Heiret
Kristin Kirby
Lars Knudson
César Pérez
Galia Rodríguez Hornedo
Jonathan Yeckley
Álex Zarza

NOA PRODUCT TESTING
Masayasu Nakata
Kyle Hudson
Eric M. Bush
Sean Egan
Teresa Lillygren
Nicko Gonzalez De Santiago
Arnold A. Myers II
Mie Cronas
Jennifer Calvin
Joshua Newman
Allen Perez
Andy Podell
Sara Hoad
Stéphane Arlot
Kindra Timmerwilke

DEBUG
Chikara Harada
Yukino Arii
Kei Yamaguchi

Kimiharu Hyodo
Naoki Watanabe
Akira Mizukami
Mario Club Co., Ltd.

SPECIAL THANKS
Yusuke Nakano
Tomohiro Yamamura

COORDINATORS
Masaaki Uno
Tomomi Sano

ASSISTANT DIRECTORS
Yusuke Sugimoto
Kentaro Sakou

ASSISTANT PRODUCER
Yuya Sato

PRODUCERS
Hiroyuki Takahashi
Shugo Takahashi
Toshiharu Izuno

EXECUTIVE PRODUCER
Satoru Iwata


MAP of ANGARA
ANGARA
OTKA SEA
EASTERN SEA
SANAN SEA
1 Mount Aleph
2 Goma Plateau
3 Patcher's Place
4 Carver's Camp
5 Konpa Gate
6 Konpa Ruins
7 Harapa
8 Passaj
9 Kaocho
10 Ayuthay
11 ?
12 ?
13 ?
14 ?
15 ?
You'll discover the ? locations on your adventure!

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, SOFTWARE, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING **WARRANTIES OF MERCHANTABILITY** AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

Renseignements sur l'entretien et la garantie

Certains problèmes pourraient être facilement résolus à l'aide de quelques instructions simples. Avant de retourner chez votre détaillant, visitez notre site Internet à support.nintendo.com, ou appelez le service à la clientèle au 1 800 255-3700. Nos heures d'ouverture sont de 6 h à 19 h, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant le soutien technique en ligne ou au téléphone, Nintendo vous offrira un service de réparation express. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (« Nintendo ») garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivants la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.* L'acheteur original sera couvert par cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée à un point de vente ou si le client peut démontrer, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté au cours des 12 derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivants sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Internet à support.nintendo.com ou appeler le service à la clientèle au 1 800 255-3700 pour des informations sur le dépannage et la réparation, ou pour les options de remplacement ainsi que leurs prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit chez Nintendo. LES FRAIS DE TRANSPORT DOIVENT ÊTRE PAYÉS ET LE PRODUIT DOIT ÊTRE ASSURÉ CONTRE LES DOMMAGES ET LES PERTES. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) EST UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI SOUS LICENCE DE NINTENDO (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES APPAREILS D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTATEURS, LES LOGICIELS ET LES BLOCS D'ALIMENTATION NON AUTORISÉS); (b) EST UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) A ÉTÉ ENDOMMAGÉ PAR CAUSE DE NÉGLIGENCE, D'ACCIDENT, D'UTILISATION ABUSIVE OU TOUTE AUTRE CAUSE QUI NE SERAIT PAS RELIÉE À DU MATÉRIEL DÉFECTUEUX OU À LA MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS **LES GARANTIES DE QUALITÉ** MARCHANDE ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS, SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS UN TEL CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS MENTIONNÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux spécifiques. Vous pourriez également posséder d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.

AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ — VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environs 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous avez été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

convulsions	**tics oculaires ou musculaires**	**perte de conscience**
troubles de la vue	**mouvements involontaires**	**désorientation**

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
  1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
  2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
  3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
  4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
  5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.



AVERTISSEMENT - Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 9 pouces (22,9 cm) d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS, avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le manufacturier du mécanisme implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des mécanismes sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures corporelles ou des dommages matériels.



AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Il est recommandé aux parents de s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Quand vous utilisez le stylet, ne le serrez pas trop fort et n'appuyez pas excessivement sur l'écran, ce qui peut causer fatigue et inconfort.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de jouer de nouveau.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.



AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide de la pile

Le Nintendo DS contient une pile au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la pile ou les éléments combustibles des ingrédients peuvent causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la pile, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez l'aire contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin. Pour éviter l'écoulement de la pile :

- N'exposez pas la pile à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-la au sec.
- Ne tentez pas de démonter, de réparer, ni de déformer la pile.
- Ne disposez jamais d'une pile dans les flammes.
- Ne touchez pas aux points de contact de la pile, ne causez pas de court-circuit en y touchant avec un objet métallique.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la pile.

Renseignements légaux importants

REV–R

Ce jeu de Nintendo n'est pas conçu pour une utilisation avec des appareils non autorisés. L'utilisation de tels appareils annulera votre garantie de produit Nintendo. La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre jeu. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

Official Nintendo Seal ™

Nintendo n'agrée pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le sceau officiel de Nintendo.

CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC LA CONSOLE DE JEUX VIDÉO NINTENDO DS™.



BESOIN D'AIDE POUR JOUER?

Des conseils enregistrés sont disponibles sur la Power Line de Nintendo au 425 885-7529. Ce pourrait être un appel interurbain, alors veuillez demander la permission à la personne responsable du compte de téléphone.

Si l'information que vous recherchez n'est pas offerte sur la Power Line, vous pouvez utiliser votre moteur de recherche préféré sur Internet pour trouver des conseils du jeu auquel vous jouez. Quelques mots utiles à inclure dans votre recherche, ainsi que le nom du jeu, sont : « FAQ », « Foire aux questions », « codes » et « conseils ».



Nintendo®

TABLE DES MATIÈRES



L'alchimie est la force composée des quatre éléments qui sont essentiels à la vie : la terre, l'eau, le feu et le vent. Il y a bien longtemps, cette ancienne force fut mise à l'écart, tellement son pouvoir représentait une menace pour le monde de Weyard.

Ce pouvoir, toutefois, était la source de la vitalité du monde. Lorsque l'alchimie fut bannie, le monde commença lentement à se désintégrer.

Grâce aux courageux efforts d'un petit groupe de héros, un « Golden Sun » (soleil doré) se leva à l'aube et le pouvoir de l'alchimie fut restauré, sauvant ainsi le monde de l'anéantissement. Mais Weyard était mal préparé pour le retour de ces grandes forces, et des changements cataclysmiques secouèrent les continents.

Trente années ont passé depuis que le monde fut à la fois sauvé et marqué pour toujours. Au milieu du chaos, trois jeunes héros sont sur le point de commencer leur grande aventure...

MATTHEW

Protagoniste de l'histoire, Matthew est le fils d'Isaac, le chef des légendaires guerriers de Vale qui ont sauvé le monde durant la génération précédente. Après un incident malheureux, il part à l'aventure avec Tyrell et Karis.

TYRELL

Fils de Garet et ami d'enfance d'Isaac, il retient bien des qualités de son père héroïque. Tyrell est très courageux et curieux... et peut-être même un peu trop des deux à la fois.

KARIS

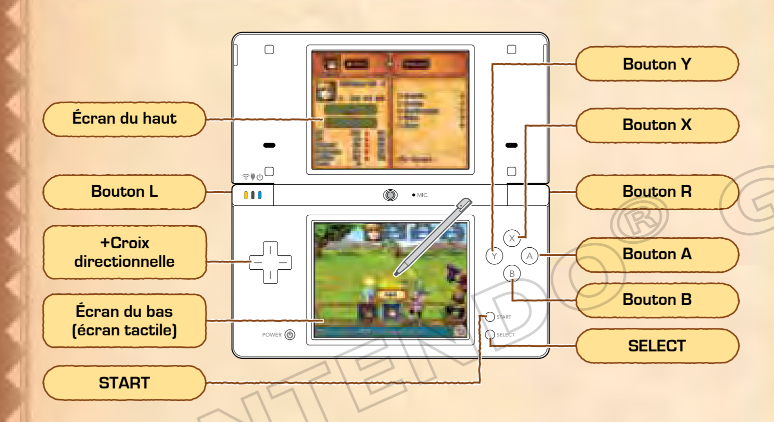
La fille d'Ivan, un autre guerrier de Vale, Karis est le personnage du trio qui fait preuve du meilleur jugement. Mature pour son âge et vive d'esprit, elle aidera Matthew et Tyrell de nombreuses fois.

QUI SONT LES GUERRIERS DE VALE?

Il y a trente ans, afin de sauver leur monde de l'effondrement, les guerriers de Vale ont aidé le Golden Sun à se lever, et ainsi restauré le pouvoir de l'alchimie dans leurs contrées. Cet accomplissement leur a valu d'être acclamés comme héros, mais aussi d'être condamnés pour avoir répandu une destruction massive sur leur monde.

COMMANDES

Pour contrôler vos actions, vous pouvez utiliser les boutons de votre console Nintendo DS™ ou votre stylet. Ce mode d'emploi se concentre principalement sur l'utilisation du stylet.



Dans ce mode d'emploi, ▢ indique l'écran du haut, alors que ▢ indique l'écran du bas.





	Commandes avec le stylet (Commandes avec les boutons)
Sélectionner dans les menus	Toucher l'icône ou l'option désirée (✚)
Se déplacer	Toucher et maintenir le stylet en contact avec l'écran tactile vers la direction voulue
Confirmer	Toucher pour sélectionner une icône (Ⓐ)
Parler/Enquêter	Toucher un personnage ou un objet proche de vous (Ⓐ) **Note :** Si vous touchez l'écran et maintenez le stylet en contact avec l'écran tactile (ou appuyez sur Ⓑ), vous annulerez toutes les options successives.
Annuler	Toucher [icône] (Ⓑ)
Afficher les commandes de terrain ▶ p.60	Toucher [icône] (Ⓧ)
Ouvrir/Fermer la carte	Toucher [icône] (Ⓨ)
Utiliser un bouton de raccourci de psynergie ▶ p.60	Toucher [icône] / [icône] (L / R)

Notes : Appuyez simultanément sur le bouton L, le bouton R, START et SELECT pour réinitialiser le jeu et revenir au menu principal. Pour activer le mode veille de votre console Nintendo DS et conserver l'énergie de la batterie, rabattez simplement l'écran du haut. Rouvrez-le pour désactiver le mode veille.

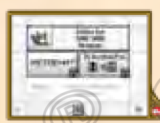


COMMENCER UNE PARTIE

Assurez-vous que votre console Nintendo DS est éteinte, puis insérez la carte de jeu Golden Sun: Dark Dawn dans la fente pour carte de jeu jusqu'à ce que vous entendiez un déclic.

1 Allumez la console et lisez l'information affichée sur l'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité. Lorsque vous avez terminé, touchez l'écran tactile.

2 Touchez le panneau Golden Sun: Dark Dawn sur l'écran du menu principal du Nintendo DS pour afficher l'écran titre.



- L'image affichée à droite est une capture d'écran prise sur une console Nintendo DS/DS Lite.
- Si votre système est réglé en mode automatique, cette étape n'est pas nécessaire. Pour plus de détails, veuillez consulter le mode d'emploi de votre console Nintendo DS.

3 Lorsque l'écran titre s'affiche, touchez l'écran tactile pour continuer.

SAUVEGARDER VOTRE PARTIE

Touchez [icône] (Travel Log – journal de bord – ▶ p.69) dans le menu Field Command (commandes de terrain) pour sauvegarder votre progrès dans un fichier de sauvegarde. Vous pouvez créer jusqu'à trois fichiers de sauvegarde.



COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Si c'est la première fois que vous jouez à Golden Sun: Dark Dawn, entrez votre nom à l'écran de saisie apparaissant après l'écran titre. Touchez les caractères désirés avec votre stylet afin d'entrer votre nom. Une fois le nom entré, touchez **OK** puis **Yes** (oui) pour confirmer et commencer l'aventure.



Retour/effacer
Toucher cette icône pour effacer des caractères.

Majuscules/minuscules
Toucher cette icône pour alterner entre les lettres majuscules et minuscules.

Confirmer le nom



MENU PRINCIPAL

Si vous avez des données sauvegardées, un menu avec les options indiquées ci-bas s'affichera. Si vous commencez une nouvelle partie, sélectionnez No Save Data (pas de données sauvegardées).

Start (commencer)	Reprendre la partie sélectionnée et poursuivre avec les données sauvegardées.
Copy (copier)	Copier un fichier de sauvegarde dans un emplacement vide. Choisissez le fichier que vous voulez copier, puis son nouvel emplacement.
Delete (supprimer)	Supprimer un fichier de sauvegarde. Une fois qu'un fichier est supprimé, il n'est pas possible de le restaurer.



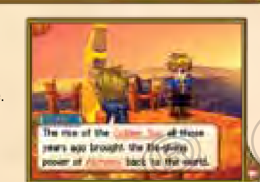
JOUER UNE PARTIE

Vous incarnerez Matthew et voyagerez à partir de la région de Vale en direction de divers endroits partout dans le monde. En chemin, vous vous joindrez à de nouveaux amis, résoudrez des énigmes et combattrez vos ennemis dans la poursuite de votre quête.



PARTIR À L'AVENTURE

Dès le début du jeu, Matthew, Tyrell, et Karis s'engagent dans une aventure périlleuse. Aidez-vous des cartes affichées à l'écran pour explorer les nombreuses villes, grottes et les différents donjons disséminés dans ce monde.





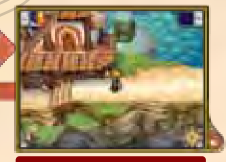
CARTE DU MONDE ET CARTE LOCALE

Vous pouvez diriger Matthew et ses amis vers de nombreux lieux sur la carte du monde et la carte locale. Si vous dirigez Matthew dans une ville ou un donjon, la carte locale de cette région s'affichera immédiatement. Vous pourrez y obtenir des informations et explorer cette zone.





Carte du monde



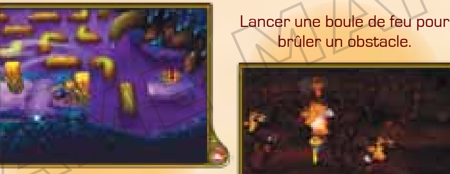
Carte locale





RÉSOUDRE DES ÉNIGMES EN CHEMIN

Sur le chemin de l'aventure, vous traverserez des zones difficiles où vous devrez résoudre des casse-têtes pour poursuivre votre route. Vous devrez peut-être pousser des rochers hors de votre chemin, utiliser vos pouvoirs mystiques en psynergie ▶ p60 , ou encore interagir avec votre environnement pour réussir.



Pousser un rocher pour sauter dessus.



Lancer une boule de feu pour brûler un obstacle.

Faire pousser une vigne pour l'utiliser comme échelle.

Vous rencontrerez bien d'autres sortes de casse-têtes!



COMBATTRE UN ENNEMI

Lorsque vous voyagez sur la carte du monde ou à l'intérieur d'un donjon, vous serez occasionnellement attaqué par des ennemis. Combattez-les en utilisant vos armes, la psynergie et les Djinn ▶ p.54 .









UTILISER LES DJINN

Les Djinn (au singulier « Djinni ») sont la manifestation vivante des éléments qui forment toutes choses. Vous les trouverez partout dans le monde et devrez les convaincre de se joindre à votre mission.

CATÉGORIES DE DJINN

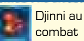
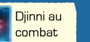
Les Djinn sont divisés en quatre catégories : Vénus (terre), Mercure (eau), Mars (feu), et Jupiter (vent). Il existe beaucoup d'autres Djinn dans ce monde que ceux présentés ici.



Le Djinni de Vénus « Flint » (silex).	Le Djinni de Mercure « Chill » (froid).
Le Djinni de Mars « Fever » (fièvre).	Le Djinni de Jupiter « Gust » (rafale).

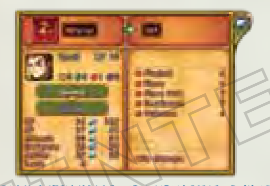


Statut : **Set** (assigné)

 Djinni sur le terrain   Djinni au combat

Le Djinni est assigné (set) au corps d'un personnage. Assigner un Djinni à un personnage a les effets suivants ▶ p.63 :

- Les attributs peuvent s'amplifier ou s'atténuer
- La classe du personnage peut changer
- Le personnage peut gagner ou perdre de la psynergie



Au combat / Sur le terrain — Libérer les Djinn

Lorsque vous libérez les Djinn assignés à un personnage, ils peuvent faire des choses comme attaquer vos ennemis ou améliorer votre défense. Une fois relâchés, les Djinn entrent dans le mode « veille ».



Au combat / Sur le terrain — Assigner le Djinni

Les attributs du personnage sont modifiés.

Statut : **Standby** (veille)

 Djinni sur le terrain  Djinni au combat

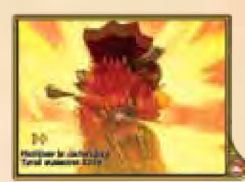
Le Djinni attend d'invoquer un puissant esprit.

- Les attributs peuvent s'amplifier ou s'atténuer
- La classe du personnage peut changer
- Le personnage peut gagner ou perdre de la psynergie

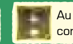
Il est possible d'apporter des changements à vos Djinn et leur statut en touchant l'icône des Djinn quand vous jouez sur la carte ▶ p.61 ou êtes au combat ▶ p.72 .

Combat — Invocation

Vous pouvez utiliser les Djinn en mode veille pour invoquer de très puissants esprits ▶ p.73 qui lanceront des attaques dévastatrices en votre nom. Les Djinn que vous utiliserez passeront ensuite au statut de récupération.



Statut : **Recovery** (récupération)

 Sur le terrain  Au combat

Après une invocation effectuée, les Djinn passeront au statut de récupération et ne pourront pas être utilisés lors des quelques tours suivants ▶ p.73 .

Après quelques tours, le Djinni retournera automatiquement au statut « assigné ».







CHOSES À FAIRE DANS CE MONDE

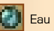
Dans les villes, les villages et les donjons, il vous sera possible de parler avec les gens, d'enquêter sur des endroits étranges, et plus. Aussi, différents endroits vous offriront des services pour vous aider au cours de votre aventure.

INFORMATIONS À L'ÉCRAN

Vous pouvez voir ci-bas différents types d'informations à votre disposition sur la carte locale. La carte du monde ▶ p.52 est la même.

Nombre de Djinn en mode veille ▶ p.55

Les Djinn sont répartis selon leur élément :

 Terre
 Eau
 Feu
 Vent



Carte

Touchez ce bouton pour afficher la carte sur l'écran du haut. Touchez de nouveau pour fermer la carte.

HP et PP actuels ▶ p.66

Totaux des points de vie (HP) et de psynergie (PP) des membres du groupe qui sont actuellement utilisés pour les combats.

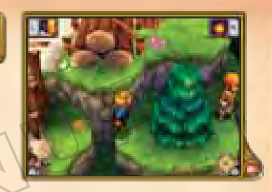
Boutons de raccourcis ▶ p.60

Touchez ces boutons pour utiliser la psynergie qui y est rattachée.

Commandes de terrain

Affiche le menu des commandes de terrain.

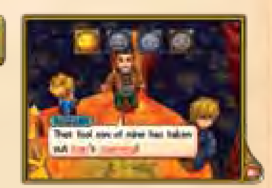
SE DÉPLACER ET SAUTER



Touchez l'endroit ou la direction où vous voulez aller, puis déplacez-vous dans ce sens. Si vous vous approchez d'obstacles, tels que des ruisseaux étroits ou des cratères dans les roches, touchez l'écran tactile et maintenez le stylet en contact avec l'écran tactile vers la direction voulue pour sauter par-dessus.



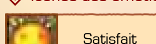
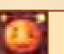
PARLER ET ENQUÊTER



Vous pouvez parler aux gens et chercher des objets qui vous seront utiles en fouillant des endroits tels que des commodes, des pots et des coffres au trésor. Touchez et maintenez votre stylet en contact avec l'écran tactile sur les arbres pour y grimper.

Au cours de conversations particulières, comme dans l'image affichée à droite, vous aurez l'option de choisir votre réponse. Chaque choix correspond à une émotion différente. Selon votre humeur, les gens à qui vous parlez pourraient réagir différemment.

◈ Icônes des émotions

 Satisfait
 Enthousiaste
 Triste
 Fâché

ENCYCLOPÉDIE DE WEYARD

Au cours de vos conversations, vous trouverez de nombreux termes soulignés dont vous ne connaîtrez peut-être pas la signification. En touchant ces termes avec votre stylet, l'encyclopédie de Weyard s'ouvrira pour vous en apprendre plus à leur sujet.

BOUTIQUES ET SERVICES



Dans certaines villes et certains villages, il y aura des endroits tels que des magasins d'armes et des auberges où vous pourrez parler aux propriétaires et profiter des services qu'ils offrent.



ACHETER ET VENDRE DES OBJETS

Les armes, armures et équipements peuvent être achetés et vendus. Aussi, selon la situation, les options suivantes peuvent être disponibles :

Artefacts	Ici, vous pouvez acheter des objets de valeur considérable. Si vous avez obtenu des objets rares que vous avez par la suite vendus ou jetés, vous pourrez peut-être les racheter ici.
Réparation	L'équipement qui est endommagé peut être réparé à nouveau ici.



DORMIR DANS UNE AUBERGE

En séjournant dans une auberge, les HP et PP des personnages du groupe seront entièrement restaurés.



GUÉRIR

En visitant un guérisseur dans un temple, vous pouvez restaurer la santé d'un membre du groupe qui a été « abattu » au combat ▶ p.74, empoisonné ou possédé ▶ p.75, ou souffrant d'un objet maudit ▶ p.65.

UTILISER LA FORGE

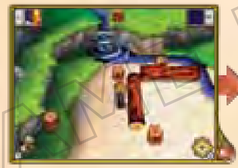
Plus tard dans le jeu, vous rencontrerez un forgeron. En donnant au forgeron des objets spéciaux (marqués « forgeable » dans leur description), vous pourrez recevoir des objets uniques très spéciaux.



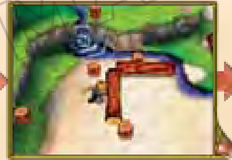


RÉSOUDRE DES ÉNIGMES

Dans les donjons et autres lieux, vous pourriez penser, à première vue, que vous êtes dans une impasse. Cependant, une inspection plus minutieuse révèlera souvent qu'en manipulant votre environnement, en utilisant la psynergie ou de l'huile de coude, vous pourrez trouver le chemin à suivre. Il est expliqué ci-bas comment résoudre certaines parties du jeu grâce à deux énigmes trouvées dans le jeu.



En touchant et maintenant la pression de votre stylet sur la bûche bloquant la route...



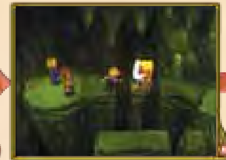
... Matthew se tournera vers la bûche et commencera à la pousser, amenant la bûche à rouler.



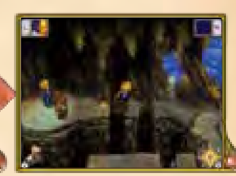
Selon votre emplacement, la direction vers laquelle vous roulez la bûche peut s'avérer importante.



Le pilier dans l'image affichée ci-haut est au travers du chemin. Le groupe ne peut donc pas sauter par-dessus. Dans des moments comme ceux-là...



... utilisez la psynergie « Move » (déplacer) pour faire glisser le pilier au-dessus du précipice.



Une fois que le pilier est tombé, le groupe peut continuer son chemin.





COMMANDES DE TERRAIN

Sur l'écran de terrain, touchez pour afficher le menu des commandes de terrain. Vous y trouverez des options pour utiliser la psynergie, changer le statut de vos Djinn, équiper vos personnages et plus encore.



PSYNERGIE

Utilisez la psynergie à l'aide des PP (points de psynergie).



CRÉER DES RACCOURCIS

Une fois que vous avez trouvé la psynergie que vous désirez utiliser, vous pouvez créer un raccourci pour accéder directement à cette psynergie en touchant le bouton de raccourci de votre choix. Vous serez alors en mesure d'utiliser cette psynergie en touchant simplement le bouton de raccourci.



RESTAURER DES PP

Vous pouvez restaurer vos points de psynergie grâce à l'une des quatre méthodes suivantes :

- En passant la nuit dans une auberge
- En touchant une pierre de psynergie dans un donjon
- En utilisant certains objets
- En se promenant dans les donjons ou sur la carte du monde (bien que la restauration de vos points s'effectuera lentement)



Pierre de psynergie






DJINN

Dans cette section vous pouvez changer le statut de vos Djinn et les échanger entre vos personnages ▶ p.62 .

Note : Lorsqu'un Djinni se joint à votre groupe, il sera automatiquement assigné à un personnage dans votre groupe selon le nombre de Djinn que chaque personnage possède. Cet écran vous permet d'échanger et d'organiser les Djinn pour personnaliser vos personnages.

Djinn assignés à un personnage

Chaque type de statut a sa propre couleur :

- Blanc : Set (assigné)
- Rouge : Standby (veille)
- Jaune : Recovery (récupération)

Djinn

Les Djinn en mode veille auront un éclat rouge comme sur cette icône : . Les Djinn en mode récupération ressembleront à cette icône : .

Effets de la libération du Djinni

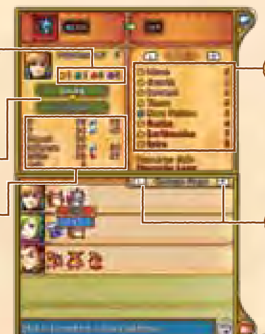
Cette section donne une brève description des effets du Djinni libéré au cours d'un combat.





ALTERNER ENTRE LES STATUTS

Touchez un Djinni pour afficher un écran comme celui représenté ci-bas. Touchez le Djinni à nouveau pour alterner entre le statut « assigné » et « veille ».



Nombre de Djinn assignés

Le nombre de Djinn assignés au personnage est affiché pour chaque élément.

Changer de classe

Statut ▶ p.66

Le statut actuel du Djinni se trouve à gauche. Si vous modifiez son statut, le nouveau statut sera affiché à droite.

Psynergies disponibles

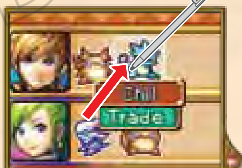
Lorsque vous modifiez le statut d'un Djinni, les nouvelles psynergies disponibles s'affichent en jaune, tandis que les psynergies qui ne sont pas disponibles s'affichent en rouge.

Alterner entre les psynergies

Si vous avez plusieurs psynergies à utiliser, vous pouvez changer de page en touchant L et R.

ÉCHANGER LES DJINN

Chaque personnage peut échanger ou donner des Djinn à d'autres personnages. Pour donner un Djinni à un autre personnage, touchez un Djinni puis glissez-le vers ▭. Les modifications apportées à la classe du personnage, son statut, etc., s'afficheront. Touchez YES (oui) pour confirmer l'échange.



Note : Les Djinn doivent être répartis aussi équitablement que possible entre les personnages. Vous ne serez pas en mesure de donner tous vos Djinn à un seul puissant personnage.



CLASSES DES PERSONNAGES

Chaque personnage fait partie d'une classe, par exemple « Squire » (écuyer). Chaque classe octroie des habiletés différentes qui affecteront le style de combat du personnage. La classe peut changer en fonction du nombre de Djinn assignés au personnage et selon ses éléments.

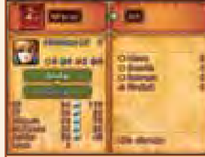
Un exemple de changement de classe (pour Matthew)

Matthew provient de la classe écuyer. En lui assignant des Djinn, sa classe passera d'écuyer à quelque chose d'autre. Essayez d'utiliser différentes combinaisons de Djinn pour voir ce qui se passe.

Note : Les classes des personnages changeront aussi si vous assignez plus d'un Djinni d'un même élément à un personnage.





Assigner 1 Djinni de Jupiter	Assigner 2 Djinni de Vénus	Assigner 2 Djinni de Mars
Apprentice (apprenti)	**Knight (chevalier)**	**Ruffian (voyou)**
		
Beaucoup de PP. Bon avec la psynergie au cours des combats.	HP élevés et généralement équilibré.	Bonne force d'attaque, avec de nombreuses attaques de psynergie.



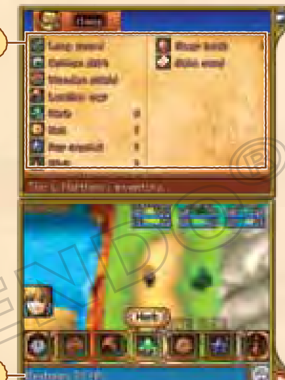
OBJETS

Vous pouvez utiliser ou vous équiper d'objets. Choisissez d'abord le personnage tenant l'objet en question, puis l'objet même. Vous pouvez aussi donner l'objet à un autre personnage ou vous en débarrasser.

Note : Si vous vous débarrassez de n'importe quels objets spéciaux, il vous sera possible de les racheter dans les boutiques des villes et villages, dans la section artefacts ▶ p.58 .

Objet d'inventaire

Chaque personnage peut transporter un maximum de 16 sortes d'objets. Pour les objets comme les herbes et potions, qui sont consommées après utilisation, le personnage peut garder un équivalent de 30 doses individuelles.



Description de l'objet

Affiche les effets de l'objet sélectionné.



S'ÉQUIPER D'OBJETS

Vous pouvez vous équiper d'armes et d'armures en les sélectionnant. Lorsque vous sélectionnez un article dont vous êtes déjà équipé, vous pouvez vous en déséquiper. Certaines armes et armures sont maudites, et si vous vous en équipez, elles peuvent vous gêner au cours des combats. Parlez à un guérisseur d'un village ou d'une ville pour lever la malédiction et vous déséquiper de l'article.

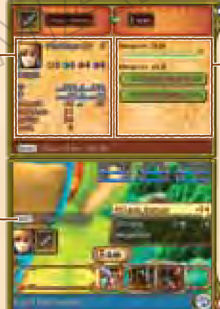
Note : Vous équiper de certains objets vous permettra d'utiliser des psynergies spéciales.

Statut ▶ p.66

Affiche toutes les modifications des attributs causées par les objets dont vous êtes équipé/déséquipé.

Changer d'information sur les objets dont vous êtes équipé

Touchez cette icône pour alterner entre les écrans d'informations.



Informations sur les objets dont vous êtes équipé

Vérifiez le niveau de compétence, la force d'attaque, etc., du personnage pour tous les objets dont vous êtes équipé.

En améliorant votre niveau de dextérité avec les armes et en changeant de classe ▶ p.63 , vous pourriez recevoir un bonus d'attaque.

WEAPON SKILL (DEXTERITÉ AVEC LES ARMES)

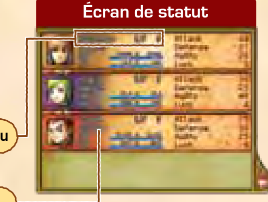
« Weapon skill » est un indicateur qui mesure la dextérité que le personnage a acquise avec l'objet dont vous êtes équipé. La jauge se remplit à mesure que vous frappez les ennemis et leur donnez des coups fatals avec une arme. Le personnage apprendra des techniques d'attaque spéciales pour cette arme. Si la jauge se remplit au complet, la probabilité de lancer des attaques spéciales pour le personnage est augmentée.



STATUT

Sélectionnez l'icône Status (statut) pour afficher la condition des membres du groupe. Vous pouvez afficher les informations de chaque personnage, changer l'ordre de vos personnages et décider quel membre du groupe commencera les batailles.

Écran de statut



Nom du personnage et niveau

Classe actuelle

HP	Les points de vie. Ils indiquent combien de dommages un personnage peut endurer. Lorsque le personnage est attaqué, il perd des points de vie. Si le nombre atteint 0, le personnage perd connaissance. Les deux chiffres indiquent les points de vie actuels et maximum.
PP	Les points de psynergie. Ceux-ci diminuent à mesure que le personnage utilise la psynergie. Les deux nombres indiquent les points de psynergie actuels et maximum.
Attack (attaque)	La force d'attaque. Plus cette statistique est élevée, plus les dommages sont importants quand un personnage réussit une attaque.
Defense (défense)	La défense. Plus cette statistique est élevée, moins le personnage perdra de points lorsqu'attaqué par un ennemi.
Speed (vitesse)	La vitesse détermine l'ordre des tours des personnages dans une bataille.
Luck (chance)	Plus cette valeur est élevée et plus il est facile pour le personnage d'esquiver les attaques. Aussi, il devient plus difficile d'être maudit, empoisonné, etc. ▶p.75 .
Exp. (expérience)	Le total des points d'expérience que le personnage a accumulés durant la bataille. Note : Dans le rapport de statut détaillé ▶p.68 , touchez Exp. sur l'écran tactile pour voir combien de points votre personnage doit accumuler pour passer au niveau suivant.

CHANGER LES POSITIONS DES PERSONNAGES

Quand vous sélectionnez Status (statut) dans les commandes de terrain, un écran comme celui illustré ci-dessous s'affiche. Vous pouvez changer les positions des personnages en les touchant avec votre stylet, puis en les faisant glisser vers l'endroit désiré. Vous pouvez également sélectionner un personnage en le touchant deux fois avec le stylet pour obtenir un rapport de statut détaillé ▶p.68 .

Personnages qui se joignent au combat

Lorsque plusieurs personnages se joignent à votre groupe, les quatre personnages se trouvant à gauche de l'écran seront appelés au combat. Si vous avez quatre personnages ou moins, tous les membres du groupe se joindront au combat.



Personnages

Changer la position des personnages peut changer la ligne de combat du groupe. Les personnages situés devant commencent la bataille.

NIVEAUX DES PERSONNAGES

Chaque personnage gagne des points d'expérience pour avoir vaincu des ennemis. Lorsque le total de ces points atteint un certain nombre, le personnage passe au niveau suivant. Cela signifie que les HP, les PP, ainsi que les autres attributs augmentent.

RAPPORT DE STATUT DÉTAILLÉ

Sur cet écran, vous pouvez vérifier les habiletés de vos personnages et de vos Djinn.

Note : Touchez les différentes catégories avec votre stylet pour en apprendre plus sur celles-ci.

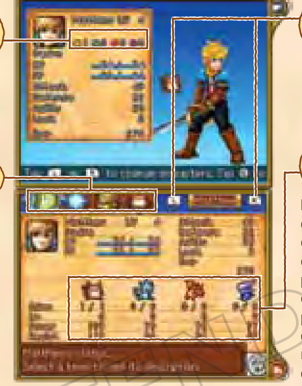
Djinn assignés au personnage

Affiche le nombre de Djinn assignés au personnage et leur type.

Alterner l'affichage

Touchez les icônes pour vérifier :

- Le statut
- La psynergie disponible
- Les objets transportés
- Les Djinn assignés au personnage



Alterner entre les personnages

Touchez ces icônes pour voir le rapport de statut d'autres personnages.

Information sur les éléments

Les informations sur les éléments de la terre, de l'eau, du feu et du vent se trouvent de gauche à droite. Vous pouvez voir le nombre de Djinn du personnage, son niveau de puissance (force d'attaque) et sa résistance (capacité à résister aux dommages) pour chaque élément.

ENCYCLOPÉDIE DE WEYARD

Vous pouvez utiliser l'encyclopédie pour rechercher des termes que vous avez vus au cours de conversations lors de votre aventure.



GUIDE DES DJINN

Ici, vous pouvez en apprendre plus sur les caractéristiques des Djinn qui se sont joints à votre groupe.



ATLAS

Ouvrez le livre pour voir votre emplacement actuel et savoir où se trouvent les villes, donjons et autres endroits que vous avez visités ou dont vous avez entendu parler. Avec votre stylet, touchez le nom de l'endroit que vous désirez localiser. Si vous le touchez à nouveau, vous pourrez voir une carte détaillée de l'endroit.



Emplacement actuel

Emplacement des villes, donjons, etc.



RÉGLAGES

Utilisez ce menu pour modifier les paramètres de jeu, comme la vitesse d'affichage des messages. Si vous activez le paramètre Quick Select (sélection rapide), vous pouvez exécuter les commandes de combat et de terrain en touchant l'écran avec votre stylet une seule fois.



JOURNAL DE BORD

Pour sauvegarder votre progression, veuillez sélectionner l'emplacement sur lequel vous désirez sauvegarder votre fichier. Si vous sauvegardez votre progression sur un fichier existant, les données de ce fichier seront écrasées.

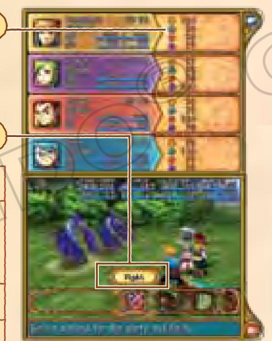
COMBATS

Les combats dans ce jeu s'effectuent à tour de rôle. Pour chaque tour, vous aurez à décider des actions de vos personnages. Une fois que les personnages et les ennemis auront complété leurs actions, un nouveau tour commencera.



COMMENCER UN COMBAT

Au commencement d'un combat et pour chaque tour suivant, un écran comme celui représenté ci-bas s'affichera.

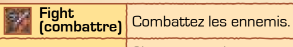




Elemental Power (puissance élémentaire)

Indique la force du personnage pour chaque élément. Plus la valeur est élevée, plus la force d'attaque du personnage avec cet élément est élevée.

Commandes au début de la bataille

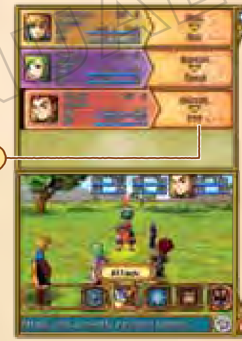


 **Fight (combattre)**	Combattez les ennemis.
Switch (remplacer)	Si vous avez cinq personnages ou plus dans votre groupe, vous pouvez utiliser cette commande pour déterminer quels personnages prendront part au combat.
 **Status (statut)**	Vérifiez le statut de vos personnages.
 **Flee (fuir)**	Essayez d'échapper au combat. Si vous échouez, vos ennemis obtiendront une attaque gratuite et le prochain tour commencera.



COMBATTRE LES ENNEMIS

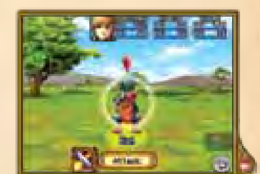
Si vous sélectionnez Fight (combattre), vous serez capable d'assigner à chaque personnage une action au combat. Après avoir assigné une action à chacun des membres, c'est à tour de rôle que les personnages et les ennemis accompliront leur action. Une fois que les personnages et les ennemis ont complété cette action, un nouveau tour commencera.



Action pour chaque personnage

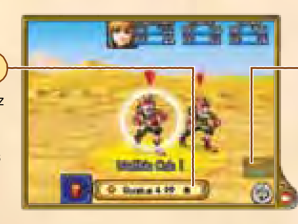
ATTAQUER

Utilisez votre arme pour attaquer. Vous pourrez choisir la cible d'attaque.



PSYNERGIE

Utilisez la psynergie pour attaquer les ennemis, rétablir les HP des personnages ou effectuer d'autres tâches. Choisissez d'abord la psynergie que vous désirez utiliser, puis une cible qui est valide.



Détails sur la psynergie

À partir de la gauche, vous pouvez voir les détails constituant la psynergie : l'élément, le nom, le coût en PP et le nombre de cibles ([icône] indique une seule cible, tandis que [icône] et [icône] indiquent plusieurs cibles).

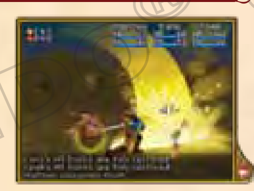
Puissance élémentaire

Indique la force du personnage pour chaque élément. Plus la valeur est élevée, plus la force d'attaque du personnage avec cet élément est élevée.



DJINN

Vous pouvez libérer les Djinn qui sont assignés à des personnages (indiqués par [icône]) et utiliser leurs pouvoirs. Vous pouvez aussi changer le statut des Djinn en mode veille (indiqués par [icône]) pour changer les psynergies disponibles et les classes des personnages. Pour plus de détails sur les Djinn, consultez les pages ▶ p.61-63 .



Libérer les Djinn	Si vous sélectionnez un Djinni qui est assigné à un personnage, le Djinni sera libéré. Selon les pouvoirs du Djinni, différents effets pourraient se produire. Une fois libéré, le Djinni passera au mode veille.
Assigner les Djinn	Si vous sélectionnez un Djinni en mode veille, le Djinni s'assignera automatiquement à un personnage.





INVOCATION

Les Djinn en mode veille (indiqués par [icône]) peuvent être utilisés pour invoquer de puissants esprits et lancer des attaques dévastatrices. Vous pouvez choisir les esprits que vous désirez invoquer. Si plusieurs Djinn d'un même élément peuvent être utilisés, les Djinn seront alors sélectionnés au hasard.

Note : Le nombre d'esprits disponibles dépend du nombre et des éléments des Djinn en mode veille.

Liste des invocations disponibles

Pour invoquer des esprits, vous aurez besoin du nombre de Djinn présents pour chaque élément affiché en mode veille. Les invocations qui ne peuvent être utilisées sont indiquées en rouge.

Djinn en mode veille

Tous les personnages de votre groupe peuvent invoquer un esprit, même si le personnage en question n'a pas contribué aux Djinn accumulés en mode veille.

DJINN EN RÉCUPÉRATION

Les Djinn utilisés dans une invocation doivent récupérer pour une courte période de temps avant de pouvoir être utilisés à nouveau. Les Djinn dans cet état ne peuvent pas être assignés à des personnages et ne peuvent pas être utilisés pour une nouvelle invocation. La phase de récupération peut durer un ou plusieurs tours. Une fois que le Djinni a récupéré, il est automatiquement réassigné à son personnage. Dans le cas où plusieurs Djinn auraient à récupérer, ils seront automatiquement assignés, un à la fois, à leur personnage.

Note : Si, à la fin d'un combat, les Djinn sont encore en mode récupération, ils seront réassignés à leur personnage une fois que vous aurez brièvement parcouru la carte.



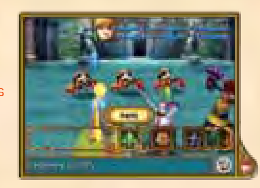




OBJET

Pour utiliser un des objets en votre possession, choisissez d'abord l'objet que vous désirez utiliser, puis la cible.

Note : Vous aurez peut-être besoin de vous équiper de votre objet, mais certains objets peuvent uniquement être utilisés par certains personnages.





DÉFENSE

Le personnage se défend par lui-même, pour réduire les dommages engendrés par les attaques lancées par les ennemis.



PERTE DE CONNAISSANCE ET DÉFAITE

Si les points de vie d'un personnage sont réduits à 0, ce personnage perdra connaissance et ne sera pas capable de poursuivre le combat. Si les points de vie de tous les personnages sont réduits à 0, la partie sera perdue et vous devrez recommencer la partie à partir de la dernière ville que vous avez visitée. Vous pouvez faire revivre un personnage qui a été défait grâce aux méthodes suivantes :

- Parlez à un guérisseur dans une ville ou un village.
- Utilisez les pouvoirs de certains Djinn.
- Utilisez certains pouvoirs de psynergie, comme Revive (faire revivre) ou un objet comme Water of Life (eau vitale).





FIN DES COMBATS

Si tous les ennemis sont vaincus ou ont fui, le combat prend fin. C'est à ce moment que le groupe gagne des points d'expérience et ramasse toutes les pièces et les objets que l'ennemi a échappés.



ALTÉRATION DE STATUT

Une attaque ennemie peut infliger une altération au statut d'un personnage. Ces altérations de statut peuvent désavantager le personnage au combat. Il existe plusieurs moyens pour éliminer les altérations de statut. Avec le temps, certains disparaissent par eux-mêmes, tandis que d'autres peuvent nécessiter de la psynergie, l'utilisation d'objets ou des soins chez un guérisseur.

Poison/ Venom (poison/ venin)	Lorsque les personnages sont empoisonnés, ils perdent des points de vie à chaque tour de combat lors des combats ou lorsqu'ils se déplacent sur le terrain. L'utilisation de l'objet Antidote ou la psynergie Cure Poison (cure de poison) aident à supprimer les symptômes de cette altération. Vous pouvez aussi aller chez un guérisseur ▶ p.58 ou dans le temple d'un village ou d'une ville.
Sleep (sommeil)	Cette condition plonge les personnages dans un profond sommeil, ce qui les rend incapables d'agir. Après un certain nombre de tours ou à la fin du combat, les personnages endormis se réveilleront d'eux-mêmes. Vous pouvez également utiliser l'objet Élixir ou la psynergie Restore (récupération) pour réveiller un personnage.
Haunted (possédé)	Cet état indique que le personnage est possédé par des esprits maléfiques. Cela signifie qu'occasionnellement, après un tour de combat, le personnage subit des dommages. Les esprits peuvent être exorcisés dans le temple d'une ville ou d'un village.








GÉNÉRIQUE

DESIGN DU JEU
Hiroyuki Takahashi
Shugo Takahashi

SCÉNARIO
Hiroyuki Takahashi

DIRECTION
Shugo Takahashi

PLANIFICATION DU JEU

SYSTÈME
Yusuke Sugimoto

CARTES
Shuji Shimizu
Kentaro Sakou
Norisumi Osawa
Mitsuru Someya
Taichi Kouno

UI
Norisumi Osawa
Ayumu Shindo

PROGRAMMATION

DIRECTEURS
Yasuhiro Taguchi
Haruki Kodera

MONDES
Yasuhiro Taguchi
Haruki Ooe
Keisuke Sudo
Takumi Yamada
Masayuki Matsumiya
Masatoshi Muto
Masato Kawamura
Akira Koike

COMBATS
Haruki Kodera
Tessei Araki
Yoshinori Nishitani

ÉVÉNEMENTS
Masato Kawamura

MENUS ET MESSAGES
Yutaka Yamamoto
Kazuyoshi Onodera

LOCALISATION
Kenji Numaya

DESIGN

DIRECTEUR
Fumihide Aoki

PERSONNAGES
Shin Yamanouchi

MONSTRES
Hiroshi Kajiyama

ART
Mariko Sato

DJINNI
Hiroshi Kajiyama
Kanako Horiguchi

COMBATS
Teppei Kamata
Hiroto Nakashima
Mai Sogo
Yumi Iwata
Shinichiro Sugimoto

EFFETS SPÉCIAUX
Tetsuya Fukuo
Junko Nakada

ARRIÈRE-PLANS DE COMBAT
Asuka Aoki

CARTES
Satoshi Tamai
Kouji Kobayashi
Shogo Chine
Mari Nakayama
Naomi Osada

PERSONNAGES SUR LA CARTE
Minami Iwaki
Mifuyu Kamihashira



UI
Momoko Katano

SUPPORT TECHNIQUE
Akiko Sato

AUDIO

DIRECTEUR
Masaaki Uno

MUSIQUE
Motoi Sakuraba

EFFETS SONORES
Hiroyuki Hamada

PROGRAMMATION
Yoshinori Nishitani

ILLUSTRATIONS
Masanori Sato

ART
Norio Asakura
Kae Konishi
Yasuo Inoue

GESTION DE LA LOCALISATION NOA
Rich Amtower
Nate Bihldorff
Reiko Ninomiya
Tim O'Leary
Leslie Swan

LOCALISATION NOA
Gema Almoguera
Dave Casipit
Julian Chunovic
Steven Grimm
Robert Heiret
Kristin Kirby
Lars Knudson
César Pérez
Galia Rodríguez Hornedo
Jonathan Yeckley
Álex Zarza

TESTER LE PRODUIT NOA
Masayasu Nakata
Kyle Hudson
Eric M. Bush
Sean Egan
Teresa Lillygren
Nicko Gonzalez De Santiago
Arnold A. Myers II
Mie Cronas
Jennifer Calvin
Joshua Newman
Allen Perez
Andy Podell
Sara Hoad
Stéphane Arlot
Kindra Timmerwilke

DÉBOGUER
Chikara Harada
Yukino Arii
Kei Yamaguchi

Kimiharu Hyodo
Naoki Watanabe
Akira Mizukami
Mario Club Co., Ltd.

REMERCIEMENTS
Yusuke Nakano
Tomohiro Yamamura

CHARGÉS DE PROJETS
Masaaki Uno
Tomomi Sano

DIRECTEURS ADJOINTS
Yusuke Sugimoto
Kentaro Sakou

PRODUCTEURS ADJOINTS
Yuya Sato

PRODUCTEURS
Hiroyuki Takahashi
Shugo Takahashi
Toshiharu Izuno

PRODUCTEURS EXÉCUTIFS
Satoru Iwata




CARTE D'ANGARA
ANGARA
MER OTKA
MER DE L'EST
MER SANAN
1 Mont Aleph
2 Plateau Goma
3 Place Patcher
4 Camp de Carver
5 Portail de Kompa
6 Ruines de Kompa
7 Harapa
8 Passaj
9 Kaocho
10 Ayuthay
11 ?
12 ?
13 ?
14 ?
15 ?
En progressant dans votre aventure, vous découvrirez les endroits ? .